

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Glinda JOUEUR _____

ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
------------	--------	------	-----	-------	--------

Elfe	Mystique	F			
------	----------	---	--	--	--

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	-4	+0	-4	NIV	3	XP		PC	3
DEX	+2	+0	+2	Dé de Vie	1D6	Init	10+DE12Bonus		
CON	-1	+0	-1	PV	13	/ 11			
INT	+5	+0	+5	PM	2x(M16-NIV)	/ 14			
SAG	+2	+0	+2	Tenue	Élémentaliste				
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue	Guérisseur				
				Échec critique		Réussite critique			
				1		19 - 20			

DEFENSES		NIV	Tenue	Bonus	TOTAL			
PHY	10 +	0 1	3	+0	+0	12	Résistances	Feu, Glace, Foudre
MAG	10 +	0 2	3	+1	+0	16	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Sceptre Tempête		D20 + INT + 0 + NIV +8	1 D 4 + 1
	Grimoire	+1 Atq MAG	D20 + + + NIV	D +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV	D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV	D +

Biographie / Notes

Inventaire

1 potion 1d4+4	
Plop	
Bourse :	50 NX

Bourse :50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEGlinda

JOUEUR

TENUESUR-TENUECLASSE

Élémentaliste

Mystique

Def PHY	+0	Def MAG	+1	Résistances	Feu, Glace, Foudre
Durabilité	5X			Faiblesses	

CAPACITÉS

Nova Incendiaire

C - MA - MAG (INT)

Le personnage crée une Nova Incendiaire, déchaînant une explosion de flammes dans un rayon de 8 mètres autour de lui pour un coût de 2 PM. Tous les personnages et les créatures dans la zone d'effet sont touchés et subissent 1d4+1 de dégâts de feu et prennent feu, subissant 1d4 de dégâts de feu supplémentaires à chaque tour pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3:

 Les dégâts de feu supplémentaires durent 2 tours.

NIV 5:

 Les dégâts de feu supplémentaires passent à 2d4+1 et le coût passe à 3 PM.

NIV 7:

 Les dégâts de base de la Nova passent à 2d6+1 et le coût passe à 4 PM.

Météore Infernal

C - MA - MAG (INT) - 20m

Le personnage invoque un Météore Infernal du ciel, infligeant 2d4+1 de dégâts de feu à une cible unique pour un coût de 3 PM. L'impact crée également une zone de brûlure au sol, infligeant 1d4 de dégâts de feu supplémentaires à toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 2:

 La zone de brûlure s'étend sur 3 mètres de rayon.

NIV 4:

 Les dégâts du Météore Infernal passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.

NIV 6:

 Les dégâts de feu supplémentaires passent à 1d8 et le coût passe à 5 PM.

Rayon Élémentaire

C - A - MAG (INT) - 50m

Pour 1 PM, le personnage peut projeter un rayon avec l'élément de son choix (Feu, Glace, Foudre, Terre ou Vent), infligeant 1d4+1 de dégâts élémentaires à une cible unique. Alternativement, le personnage peut imprégner l'arme d'un allié au contact avec cet élément sans que cela nécessite de test, conférant à l'arme un bonus de dégât de 1d4+1 pour sa prochaine attaque.

NIV 3:

 Les dégâts passent à 1d6+1.

NIV 5:

 Les dégâts passent à 2d6+1 et le coût passe à 2 PM.

NIV 7:

 Les dégâts passent à 2d8+1 et le coût passe à 3 PM.

Prison de Glace

C - A - MAG (INT) - 20m

Le personnage crée une Prison de Glace autour d'une cible unique pour un coût de 3 PM. La cible gelée est immobilisée pendant 1 tour, mais subit également 2d4 de dégâts de glace. Les attaques contre la cible gelée sont automatiquement réussies. Lorsque vient le tour de la cible, celle-ci peut se libérer de la Prison de Glace si elle réussit un Test de FOR de difficulté 13.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 2:

 Les dégâts passent à 2d6+1.

NIV 4:

 Les dégâts passent à 2d8+2 et le coût passe à 4 PM.

NIV 6:

 La difficulté du Test de FOR pour se libérer passe à 16 et le coût passe à 5 PM.

Chaînes d'Éclair

C - MA - MAG (INT) - 20m

Le personnage déchaîne des éclairs, infligeant 1d6+1 de dégâts de foudre à une cible unique pour un coût de 2 PM. L'éclair peut sauter à la cible la plus proche moyennant un test d'attaque magique, infligeant 1d4 de dégâts de foudre supplémentaires, jusqu'à un maximum de 2 sauts. Les sauts s'arrêtent au premier test d'attaque magique échoué.

NIV 3:

 Les dégâts de base passent à 2d6+3.

NIV 5:

 Les dégâts de saut de foudre passent à 1d6+2 et le coût passe à 3 PM.

NIV 7:

 Les dégâts de base passent à 2d8+3 et le coût passe à 4 PM.

Tempête Électrique

C - MA - MAG (INT)

Le personnage invoque une Tempête Électrique, créant une zone de foudre dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 3 PM. Toutes les cibles dans la zone et dont le test d'attaque magique effectué par le personnage réussit, subissent 1d4+1 de dégâts de foudre et sont paralysées pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

 La paralysie persiste pendant 2 tours.

NIV 4:

 Les dégâts de zone passent à 2d4+3 et le coût passe à 4 PM.

NIV 6:

 Les dégâts de zone passent à 2d8+3 et le coût passe à 5 PM.

Armure Tellurique

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage peut invoquer une Armure Tellurique lui conférant 5 PV temporaires supplémentaires pour un coût de 3 PM. L'Armure Tellurique disparaît entre chaque phase de repos (court ou long).

NIV 2:

 Les PV supplémentaires passent à 10

NIV 4:

 Les PV supplémentaires passent à 20 et le coût passe à 4 PM.

NIV 6:

 Les PV supplémentaires passent à 30.

Vent Éthéré

C - A - SOUTIEN

Le personnage canalise l'énergie de l'air et récupère 1d4 PM.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3:

 Le personnage regagne 1d4+1 PM.

NIV 5:

 Le personnage regagne 1d6+2 PM.

NIV 7:

 Le personnage regagne 1d8+3 PM.

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE. Glinda

JOUEUR_____

TENUE

SUR-TENUE

CLASSE

Guérisseur



Croyant

Def PHY	+1	Def MAG	+1	Résistances	Vent, Ténèbre	
Durabilité	M6X				Faiblesses	

CAPACITÉS

Soin

PC - A - SOUTIEN - 10m

Le personnage guérit ses blessures ou celles d'un de ses alliés. En dépensant 1 PM, il restaure 1d4+2 PV. Cette capacité peut être utilisée à distance jusqu'à 10 mètres.

- ☐ **NIV 2:** Le Soin restaure 2d4+2 PV.
- ☐ **NIV 4:** Le Soin restaure 2d4+6 PV pour un coût de 2 PM.
- ☐ **NIV 6:** Le Soin restaure 3d4+8 PV pour un coût de 3 PM.

☐ **Soin Collectif** PC - MA - SOUTIEN - 10m

Le personnage guérit ses blessures et celles de ses alliés. En dépensant 3 PM, il restaure 1d4 PV de tous les personnages joueurs dans un rayon de 10 mètres autour de lui.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

- ☐ **NIV 3:** Le Soin Collectif restaure 2d4 PV.
- ☐ **NIV 5:** Le Soin Collectif restaure 2d4+4 PV pour un coût de 4 PM.
- ☐ **NIV 7:** Le Soin Collectif restaure 3d4+6 PV pour un coût de 5 PM.

Réanimation

PC - A - SOUTIEN

Le personnage canalise son pouvoir de guérison pour réanimer un personnage inconscient dont il est au contact, pour un coût de 2 PM. Il arrête immédiatement la détérioration des points de vie du personnage inconscient (sans faire de test de stabilisation) et lui rend 1d4+1 PV.

- NIV 2:** Réanimation rend 2d4+1 PV.
- NIV 4:** Réanimation rend 2d4+3 PV, le coût passe à 3 PM.
- NIV 6:** Réanimation rend 3d4+5 PV, le coût passe à 4 PM.

Purification Protectrice

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage soigne instantanément toutes les altérations d'état (empoisonnement, brûlure, confusion, etc.) qui affectent un allié ciblé pour un coût de 2 PM. De plus, le personnage confère à la cible un bouclier magique temporaire qui la protège des nouvelles altérations d'état pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

- ☐ **NIV 3:** Le bouclier dure 2 tours.
- ☐ **NIV 5:** Le bouclier rend 1d4+1 PV par tour et le coût passe à 3 PM.
- ☐ **NIV 7:** Le bouclier rend 1d6+1 PV par tour et le coût passe à 4 PM.

Protection Divine

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage invoque la protection divine pour renforcer la résistance de ses alliés pour un coût de 3 PM. Pendant 2 tours, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leur Def PHY et Def MAG.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

- ☐ **NIV 2:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.
- ☐ **NIV 4:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 4 PM.
- ☐ **NIV 6:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +4, le coût passe à 5 PM.

☐

Lumière Purificatrice

PC - MA - MAG (SAG)

Le personnage libère une intense lumière sacrée autour de lui ce qui inflige 1d4+1 de dégâts sacrés aux ennemis dans un rayon de 2 mètres pour un coût de 2 PM. De plus, cette lumière éblouit les adversaires touchés les empêchant d'agir pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

- ☐ **NIV 2:** Les dégâts passent à 2d4+2.
- ☐ **NIV 4:** La portée augmente à 5 mètres de rayon.
- ☐ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.

☐ **Lance de Lumière** PC - MA - MAG (SAG) - 20m

Le personnage crée une lance de lumière et l'envoi sur un ennemi à distance infligeant 1d4+1 de dégâts perçant et sacré pour un coût de 2 PM. De plus, l'ennemi touché voit sa Def MAG réduite de -1 pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ **NIV 3:** Les dégâts passent à 2d4+2.

☐ **NIV 5:** Le malus de Def MAG des adversaires touchés passent à -2.

☐ **NIV 7:** Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.

☐ Ferveur Divine C - M - SOUTIEN

Le personnage se connecte profondément à sa foi et puise dans la puissance divine pour régénérer son énergie spirituelle. Pendant 2 tours, il récupère 1d4 PM à la fin de chaque tour.

Limitation: 1 / Rencontre

☐ **NIV 3:** La récupération de PM passe à 2d4 PM par tour.

☐ **NIV 5:** La récupération de PM dure 3 tours.

☐ **NIV 7:** La récupération de PM passe à 2d6 PM par tour.